

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2007-275247  
(P2007-275247A)

(43) 公開日 平成19年10月25日(2007. 10. 25)

(51) Int. Cl.	F I	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F 5/04 (2006.01)</b>	A 6 3 F 5/04 5 1 6 Z	
	A 6 3 F 5/04 5 1 6 D	
	A 6 3 F 5/04 5 1 6 C	

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 27 頁)

(21) 出願番号	特願2006-104393 (P2006-104393)	(71) 出願人	598098526 アルゼ株式会社 東京都江東区有明3丁目1番地25
(22) 出願日	平成18年4月5日(2006. 4. 5)	(74) 代理人	100098431 弁理士 山中 郁生
		(74) 代理人	100117385 弁理士 田中 裕人
		(74) 代理人	110000291 特許業務法人コスモス特許事務所
		(72) 発明者	大澤 章 東京都江東区有明3丁目1番地25

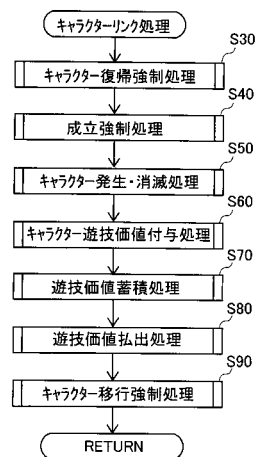
(54) 【発明の名称】 遊技システム

(57) 【要約】

【課題】リンクされた各遊技機で行われる遊技の進行状況に応じて各遊技機間で展開することが可能な新たな遊技を提供することで、遊技者に対してリンク感を与えることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】遊技システムにおいて、サーバーとネットワークを介して接続されている二以上の各スロットマシンでは、配当テーブルに記載されたいずれかの役が成立した場合にその成立した役に対応する配当が払い出される通常ゲームがそれぞれ独立して進行する。このとき、各スロットマシンでは、キャラクター復帰強制処理(S30)や、成立強制処理(S40)、キャラクター発生・消滅処理(S50)、キャラクター遊技価値付与処理(S60)、遊技価値蓄積処理(S70)、遊技価値払出処理(S80)、キャラクター移行強制処理(S90)等が行われることにより、各スロットマシン間で実行されるキャラクターゲームが通常ゲームの進行状況に応じて展開される。

【選択図】 図10



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

サーバーと、前記サーバーとネットワークを介して接続されている二以上の遊技機と、を有し、所定役が成立することで特典が付与されるゲームが各遊技機でそれぞれ独立して進行する遊技システムであって、

各遊技機は、

キャラクターを発生させるか消滅させるかの抽籤をゲームの進行状況に応じて行う第 1 抽籤手段と、

前記第 1 抽籤手段の抽籤結果に基づいて前記キャラクターが表示又は消去される表示手段と、

前記表示手段に前記キャラクターを表示している際にはゲームの進行状況に応じて前記キャラクターに対する遊技価値を付与させる遊技価値付与手段と、

前記表示手段に前記キャラクターを表示している際には前記遊技価値付与手段によって付与された遊技価値をゲームの進行状況に応じて取り上げて蓄積する遊技価値蓄積手段と、

前記表示手段に前記キャラクターを表示している際には前記遊技価値蓄積手段によって蓄積された遊技価値をゲームの進行状況に応じて払い出す遊技価値払出手段と、

を備える一方、

前記サーバーは、

前記キャラクターが表示手段に表示されている遊技機が存在する場合には当該遊技機で進行されるゲームとは無関係に前記ネットワークを介して接続されている各遊技機の中から前記キャラクターを当該キャラクターに付与された遊技価値とともに移行させる移行先の遊技機を決定するための抽籤を行う第 2 抽籤手段と、

前記第 2 抽籤手段の抽籤結果に基づいて決定された移行先の遊技機の表示手段に前記キャラクターを移行させて表示させるとともに当該キャラクターに対する遊技価値を移行先の遊技機に引き継がせる移行制御手段と、を備えたこと、

を特徴とする遊技システム。

## 【請求項 2】

請求項 1 に記載する遊技システムであって、

各遊技機は、

自機で発生させたキャラクターをゲームの進行状況に応じて自機の表示手段に復帰させて表示させると同時に当該キャラクターに対する遊技価値を引き継がせる復帰強制手段を備えたこと、

を特徴とする遊技システム。

## 【請求項 3】

請求項 1 又は請求項 2 に記載する遊技システムであって、

各遊技機は、

前記キャラクターが自機の表示手段に移行されて表示された場合には進行中のゲームで所定役を成立させる成立強制手段を備えたこと、

を特徴とする遊技システム。

## 【請求項 4】

請求項 1 乃至請求項 3 のいずれか一つに記載する遊技システムであって、

前記サーバーが前記ネットワークを介して接続されている遊技機のいずれかであること、を特徴とする遊技システム。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、二以上の遊技機をリンクさせた遊技システムに関するものである。

## 【背景技術】

## 【0002】

10

20

30

40

50

従来より、スロットマシンなどの遊技機を多数台リンクさせた遊技システムにおいては、各遊技機で賭けられたコインの内から一定率をプールさせておき、出現する確率の小さい特定の入賞役が成立した場合などにプールされた分を一気に払い出すプログレッシブ・ジャックポットと呼ばれるシステムを取り入れているものがある（例えば、特許文献1参照）。

【0003】

また、プログレッシブ・ジャックポットと呼ばれるシステムには、遊技機を多数台リンクさせたか否かに関係なく、各遊技機内で独立して行われるものもある。

【特許文献1】特開2004-130119号公報

【発明の開示】

10

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上記の遊技システムでは、リンクされた遊技機のいずれかにプログレッシブ・ジャックポットが払い出された瞬間以外は、リンクされた他の遊技機を意識することは殆どないため、リンクされた遊技機間で行われる遊技（上記遊技システムではプログレッシブ・ジャックポット）に対する遊技者の興趣を向上させることは困難である。

この点は、プログレッシブ・ジャックポットを独立して行う遊技機でも同様である。

【0005】

そこで、本発明は、上述した点を鑑みてなされたものであり、リンクされた各遊技機で行われる遊技の進行状況に応じて各遊技機間で展開することが可能な新たな遊技を提供することで、遊技者に対してリンク感を与えることができる遊技機を提供することを課題とする。

20

【課題を解決するための手段】

【0006】

この課題を解決するために成された請求項1に係る発明は、サーバー（例えば、サーバー80）と、前記サーバーとネットワーク（例えば、ネットワークN）を介して接続されている二以上の遊技機（例えば、スロットマシン1）と、を有し、所定役が成立することで特典が付与されるゲームが各遊技機でそれぞれ独立して進行する遊技システム（例えば、遊技システム100）であって、各遊技機は、キャラクター（例えば、キャラクター103）を発生させるか消滅させるかの抽籤をゲームの進行状況に応じて行う第1抽籤手段（例えば、メインCPU41, S50）と、前記第1抽籤手段の抽籤結果に基づいて前記キャラクターが表示又は消去される表示手段（例えば、下側画像表示パネル6）と、前記表示手段に前記キャラクターを表示している際にはゲームの進行状況に応じて前記キャラクターに対する遊技価値を付与させる遊技価値付与手段（例えば、メインCPU41, S60）と、前記表示手段に前記キャラクターを表示している際には前記遊技価値付与手段によって付与された遊技価値をゲームの進行状況に応じて取り上げて蓄積する遊技価値蓄積手段（例えば、メインCPU41, S70）と、前記表示手段に前記キャラクターを表示している際には前記遊技価値蓄積手段によって蓄積された遊技価値をゲームの進行状況に応じて払い出す遊技価値払出手段（例えば、メインCPU41, S80）と、を備える一方、前記サーバーは、前記キャラクターが表示手段に表示されている遊技機が存在する場合には当該遊技機で進行されるゲームとは無関係に前記ネットワークを介して接続されている各遊技機の中から前記キャラクターを当該キャラクターに付与された遊技価値とともに移行させる移行先の遊技機を決定するための抽籤を行う第2抽籤手段（例えば、サーバー80, S104）と、前記第2抽籤手段の抽籤結果に基づいて決定された移行先の遊技機の表示手段に前記キャラクターを移行させて表示させるとともに当該キャラクターに対する遊技価値を移行先の遊技機に引き継がせる移行制御手段（例えば、サーバー80, S1045）と、を備えたこと、を特徴としている。

30

40

【0007】

また、請求項2に係る発明は、請求項1に記載する遊技システム（例えば、遊技システム100）であって、各遊技機（例えば、スロットマシン1）は、自機で発生させたキャ

50

ラクター（例えば、キャラクター 103）をゲームの進行状況に応じて自機の表示手段（例えば、下側画像表示パネル 6）に復帰させて表示させると同時に当該キャラクターに対する遊技価値を引き継がせる復帰強制手段（例えば、メイン CPU 41, S30）を備えたこと、を特徴としている。

【0008】

また、請求項 3 に係る発明は、請求項 1 又は請求項 2 に記載する遊技システム（例えば、遊技システム 100）であって、各遊技機（例えば、スロットマシン 1）は、前記キャラクター（例えば、キャラクター 103）が自機の表示手段（例えば、下側画像表示パネル 6）に移行されて表示された場合には進行中のゲームで所定役を成立させる成立強制手段（例えば、メイン CPU 41, S40）を備えたこと、を特徴としている。

10

【0009】

また、請求項 4 に係る発明は、請求項 1 乃至請求項 3 のいずれか一つに記載する遊技システム（例えば、遊技システム 100）であって、前記サーバー（例えば、サーバー 80）が前記ネットワーク（例えば、ネットワーク N）を介して接続されている遊技機（例えば、スロットマシン 1）のいずれかであること、を特徴としている。

【発明の効果】

【0010】

すなわち、本発明の遊技システムにおいて、サーバーとネットワークを介して接続されている二以上の各遊技機では、所定役が成立することで特典が付与されるゲームがそれぞれ独立して進行するが、このとき、キャラクターの発生・消滅や、キャラクターに対する遊技価値の付与、キャラクターから取り上げた遊技価値の蓄積、蓄積された遊技価値の払出等をゲームの進行状況に応じて行う。その一方で、サーバーは、各遊技機のキャラクター及びそれに付与された遊技価値について、各遊技機で行われるゲームとは無関係に移行先の遊技機を決定し、その決定した遊技機に引き継がせることを行う。これにより、リンクされた各遊技機で行われる遊技の進行状況に応じて各遊技機間で展開することが可能な新たな遊技を提供しており、遊技者に対してリンク感を与えることができる。

20

【発明を実施するための最良の形態】

【0011】

以下、本発明に係る遊技システムについて、当該遊技システムを構成する各遊技機としてスロットマシンに具体化した一実施形態に基づき図面を参照しつつ詳細に説明する。

30

先ず、本実施形態に係る遊技システムの概略構成について、図 7 に基づき説明する。図 7 は、本実施形態に係る遊技システム 100 の概略構成を示した図である。図 7 に示すように、本実施形態に係る遊技システム 100 は、複数の各スロットマシン 1 がネットワーク N を介してサーバー 80 と接続されている。

【0012】

次に、本実施形態に係る遊技システム 100 を構成する各スロットマシン 1 の概略構成について、図 1 に基づき説明する。図 1 は本実施形態に係るスロットマシンの外観斜視図である。

【0013】

本実施形態のスロットマシン 1 は、キャビネット 2 と、キャビネット 2 の上側に設置されたトップボックス 3 と、キャビネット 2 の前面に設けられたメインドア 4 とを備えている。

40

【0014】

また、トップボックス 3 前面には、上側画像表示パネル 7 が設けられている。ここで、上側画像表示パネル 7 は、公知の透明液晶パネルによって構成されており、通常、デモンストレーション画像や、ゲームルールや配当表等のスロットマシン 1 の遊技に係る情報を表示する。

【0015】

一方、メインドア 4 の前方には、下側画像表示パネル 6 が設けられている。

ここで、下側画像表示パネル 6 に表示されるスロットマシン 1 の遊技に係る画像につい

50

て説明する。図5及び図6は、その一例として下側画像表示パネル6に表示される内容を示した図である。下側画像表示パネル6においては、通常ゲーム中では、図5及び図6に示すように、表示窓10L、10C、10Rにて各ビデオリール5L、5C、5Rの仮想外周面に描かれた図柄を視認可能とする。図5は各ビデオリール5L、5C、5Rの仮想外周面に描かれた図柄の停止状態を示し、図6は各ビデオリール5L、5C、5Rの仮想外周面に描かれた図柄の回転状態を示している。

尚、3個のビデオリール5L、5C、5Rの仮想外周面には、22個の図柄（以下、シンボルともいう）からなるシンボル列（図2参照）が描かれている。

また、下側画像表示パネル6の前面には、タッチパネル11（図1参照）が設けられており、遊技者はタッチパネル11（図1参照）を操作して各種の指示を入力することができる。

10

#### 【0016】

更に、下側画像表示パネル6には、クレジット数表示部8及びペイアウト数表示部9が設けられている。クレジット数表示部8には、現在遊技者が所有するクレジット数が表示される。ペイアウト数表示部9には、入賞ラインL上に停止表示されたシンボルの組合せが所定の組合せであった場合に付与される配当額やボーナスゲームで獲得した配当額がペイアウト数として表示される。

#### 【0017】

尚、図5及び図6に示す下側画像表示パネル6には、砂浜101と蓄積容器102とが表示されているが、この点については後述する。

20

#### 【0018】

すなわち、下側画像表示パネル6には、視認可能な3個の表示窓10L、10C、10Rが表示されており、各表示窓10L、10C、10Rを介して各ビデオリール5L、5C、5Rの仮想外周面に描かれたシンボルが夫々3個ずつ表示される。又、下側画像表示パネル6には、3個の表示窓10L、10C、10Rを水平に横切る1本の入賞ラインLが形成されている。入賞ラインLは、シンボルの組合せを規定するものである。そして、入賞ラインL上に停止表示されたシンボルの組合せが所定の組合せであった場合に、その組合せとベットされたクレジット数（ベット数）とに応じた配当額が付与される。

尚、ボーナスゲーム中では、表示窓10L、10C、10R（各ビデオリール5L、5C、5Rも含む）や入賞ラインLが消去された状態とした所定のボーナス画面が、クレジット数表示部8及びペイアウト数表示部9とともに表示される。

30

#### 【0019】

図1に戻り、下側画像表示パネル6の下方には、遊技者による遊技進行に係る指示が入力される複数のボタンが配設されたコントロールパネル20と、遊技媒体であるコインをキャビネット2内に受け入れるコイン受入口21と、紙幣識別器22とが設けられている。

コントロールパネル20には、スピンボタン13と、チェンジボタン14と、CASHOUTボタン15と、1-BETボタン16と、最大BETボタン17とが設けられている。スピンボタン13は、ビデオリール5L、5C、5Rの回転を開始させる指示を入力するための操作手段である。チェンジボタン14は、遊技場の係員に両替を要求する際に用いられる操作手段である。CASHOUTボタン15は、遊技者が所有するクレジット数に応じたコイン（1クレジットがコイン1枚に相当）をコイン払出口23からコイントレイ24に払い出す指示、又は後述するバーコード付チケット25により払い出す指示を入力するための操作手段である。

40

1-BETボタン16は、遊技者の所有するクレジットの内、1クレジットを遊技に賭ける（ベットする）指示を受け付けるための操作手段である。また、最大BETボタン17は、遊技者の所有するクレジットのうち、1回の遊技に賭けることが可能な最大クレジット数（本実施形態では50クレジット）を遊技に賭ける指示を受け付けるための操作手段である。

#### 【0020】

50

コイン受入口 2 1 の内部には、リバータ 2 1 S ( 図 3 参照 ) 及びコインカウンタ 2 1 C ( 図 3 参照 ) が設けられている。そして、リバータ 2 1 S ( 図 3 参照 ) によってコイン受入口 2 1 に投入されたコインの適否を識別し、正規のコイン以外のものは、コイン払出口 2 3 から排出する。また、コインカウンタ 2 1 C ( 図 3 参照 ) によって、受け入れられた正規のコインを検出し、その枚数をカウントする。

#### 【 0 0 2 1 】

また、紙幣識別器 2 2 は、紙幣の適否を識別するとともに正規の紙幣をキャビネット 2 内に受け入れるものである。そして、キャビネット 2 内に投入された紙幣はコイン枚数に換算され、換算されたコイン枚数に相当するクレジットが遊技者の所有クレジットとして加算される。尚、紙幣識別器 2 2 は、後述するバーコード付チケット 2 5 を読み取ることができるよう構成されている。そして、メインドア 4 の下部前面、即ち、コントロールパネル 2 0 の下方には、スロットマシン 1 のキャラクタ等が描かれたベリガラス 2 6 が設けられている。

10

#### 【 0 0 2 2 】

尚、本実施形態のスロットマシン 1 では、遊技媒体として、コイン、紙幣又はこれらに相当する電子的な有価情報 ( クレジット ) が用いられる。但し、本発明に適用可能な遊技媒体は、これに限定されるものではなく、例えば、メダル、トークン、電子マネー、チケットを挙げることができる。

#### 【 0 0 2 3 】

また、上側画像表示パネル 7 の下側には、チケットプリンタ 3 0 と、カードリーダ 3 1 と、データ表示器 3 2 と、キーパッド 3 3 とが設けられている。

20

ここで、チケットプリンタ 3 0 は、クレジット数や日時やスロットマシン 1 の識別番号等のデータがコード化されたバーコードをチケットに印刷し、バーコード付チケット 2 5 として出力する印刷装置である。そして、遊技者は、出力されたバーコード付チケット 2 5 を他の遊技機に読み取らせて当該遊技機で遊技を行ったり、遊技場の所定箇所における手続の際に使用することができる。

カードリーダ 3 1 は、スマートカードからのデータの読み取り及びスマートカードへのデータの書き込みを行う。スマートカードは、遊技者が所持するカードであり、例えば、遊技者が行った遊技の履歴に関するデータが記憶される。

データ表示器 3 2 は、蛍光ディスプレイ等からなり、例えば、カードリーダ 3 1 が読み取ったデータや、遊技者によってキーパッド 3 3 を介して入力されたデータを表示する。また、キーパッド 3 3 は、チケット発行等に関する指示やデータを入力する際に用いられる。更に、トップボックス 3 の上面にはランプ 3 5 が設けられている。ランプ 3 5 は、スロットマシン 1 でエラーが発生した場合等、遊技場の店員等呼び出す場合に所定の点灯態様で点灯される。

30

#### 【 0 0 2 4 】

続いて、図 2 に基づき、各ビデオリール 5 L、5 C、5 R の仮想外周面に描かれ、ゲームの際に下側画像表示パネル 6 の表示窓 1 0 L、1 0 C、1 0 R を介してスクロールしながら可変表示されるシンボルについて説明する。図 2 は、各ビデオリール 5 L、5 C、5 R の仮想外周面に描かれたシンボル列を示した模式図である。

40

#### 【 0 0 2 5 】

左ビデオリール 5 L、中ビデオリール 5 C 及び右リールビデオ 5 R の仮想外周面には、夫々 2 2 個のシンボルが描かれている。各シンボル列は、「 R E D 7 」、 「 B L U E 7 」、 「 B E L L 」、 「 C H E R R Y 」、 「 S T R A W B E R R Y 」、 「 P L U M 」、 「 O R A N G E 」、 「 A P P L E 」のシンボルが組み合わせられて構成されている。図 2 に示すように、各ビデオリール 5 L、5 C、5 R の仮想外周面には、夫々所定の種類のシンボルが所定の順序で配置されている。

#### 【 0 0 2 6 】

「 B L U E 7 」、 「 C H E R R Y 」、 「 S T R A W B E R R Y 」、 「 P L U M 」、 「 O R A N G E 」、 「 A P P L E 」は、入賞ライン L 上に 3 つ停止表示された場合に、予め定

50

められた配当額が遊技者に付与される(図4参照)。また、「CHERRY」、「ORANGE」については、入賞ライン上に1つ又は2つ停止表示された場合であっても、その数に応じて、予め定められた配当額が遊技者に付与される(図4参照)。

#### 【0027】

また、「RED7」は、入賞ラインL上に3つ停止表示された場合には、予め定められた配当額を遊技者に付与するとともに、ボーナスゲームへと移行する。ここで、本実施形態のロットマシン1で行われるゲームは、通常ゲームとボーナスゲームの2つの遊技モードから構成され、通常ゲームではビデオリール5L、5C、5Rを用いて入賞ラインLに特定の図柄の組合せを停止させる遊技が行われる。一方、ボーナスゲームでは下側画像表示パネル6に対して選択肢である宝箱を3個表示させ、表示された宝箱の内、遊技者によって選択された宝箱に対応付けられた配当を付与する遊技が行われる。尚、ボーナスゲームの詳細については省略する。

10

#### 【0028】

そして、図2に示す各ビデオリール5L、5C、5Rの仮想外周面に描かれたシンボル列は、1-BETボタン16、最大BETボタン17の操作によりベット数を確定した後、スピンプタン13を入力すると、ビデオリール5L、5C、5Rの回転に伴って、表示窓10L、10C、10Rにおいて上方向から下方向へとスクロール表示される(図6参照)。そして、所定時間経過後に、ビデオリール5L、5C、5Rの停止に伴って、表示窓10L、10C、10Rにおいて停止表示される(図5参照)。更に、各シンボルの組合せに基づき各種の役(図4参照)が予め定められていて、役に対応するシンボルの組合せが入賞ラインL上で停止した際には、停止した役に応じた配当額が遊技者に付与される。

20

#### 【0029】

次に、本実施形態のロットマシン1の制御系に係る構成について図3に基づき説明する。図3は本実施形態のロットマシン1の制御系を模式的に示すブロック図である。

#### 【0030】

図3に示すように、ロットマシン1の制御系は、基本的にマザーボード40とゲーミングボード50から構成されている。

まず、ゲーミングボード50について説明すると、ゲーミングボード50は、内部バスによって互い接続されたCPU51、ROM55及びブートROM52と、メモ리카ード53に対応したカードスロット53Sと、GAL(Generic Array Logic)54に対応したICソケット54Sを備えている。

30

#### 【0031】

メモ리카ード53は、不揮発性メモリで構成されており、ゲームプログラム及びゲームシステムプログラム(以下、ゲームプログラム等という)が記録された記録媒体である。メモ리카ード53に記録されたゲームプログラムには、抽籤プログラムが含まれている。この抽籤プログラムは、入賞ラインL上に停止表示される各ビデオリール5L、5C、5Rのシンボル(シンボルに対応するコードNo.)を決定するためのプログラムである。そして、抽籤プログラムには、複数種類のペイアウト率(例えば、80%、84%、88%)の夫々に対応したシンボル重み付けデータが含まれている。シンボル重み付けデータは、3つのビデオリール5L、5C、5Rの夫々について、各シンボルのコードNo.(図2参照)と、所定の数値範囲(0~255)に属する1又は複数の乱数値との対応関係を示すデータである。即ち、1つのシンボルのコードNo.に対しては、1又は複数の乱数値が対応付けられており、抽籤により乱数が抽出されることにより、当該乱数値で特定されるシンボルが停止表示されることになる。

40

また、ペイアウト率は、GAL54から出力されるペイアウト率設定用データに基づいて定められるものであり、このペイアウト率に対応したシンボル重み付けデータに基づいて抽籤が行われる。

#### 【0032】

また、カードスロット53Sは、メモ리카ード53を挿抜可能なように構成され、ID

50

Eバスによってマザーボード40に接続されている。従って、メモ리카ード53に記憶されているゲームプログラム等の書き換えを行うことで、スロットマシン1で行われる遊技の種類や内容を変更することができる。又、別のゲームプログラム等が記憶されているメモ리카ード53と交換することで、スロットマシン1で行われる遊技の種類や内容を変更することも可能である。

尚、ゲームプログラムには、遊技進行に係るプログラムや遊技中に出力される画像データや音データ等に加えて、各ビデオリール5L、5C、5Rの仮想外周面に描かれたシンボルの画像データや、ゲームルールや配当表等の画像データ、デモンストレーション画像が含まれている。

#### 【0033】

GAL54は、OR固定型アレイ構造を有するPLDの一種である。GAL54は、複数の入力ポートと出力ポートとを備えていて、入力ポートに所定のデータが入力されると、該データに対応したデータを出力ポートから出力する。この出力ポートから出力されたデータが上述したペイアウト率設定用データである。

#### 【0034】

また、ICソケット54Sは、GAL54を着脱可能なように構成されていて、PCIBバスによってマザーボード40に接続されている。従って、GAL54の書き換えやGAL54自体の交換を行うことにより、GAL54から出力されるペイアウト率設定用データを変更することができる。

#### 【0035】

内部バスによって互いに接続されたCPU51、ROM55及びブートROM52は、PCIBバスによってマザーボード40に接続されている。PCIBバスは、マザーボード40とゲーミングボード50との間の信号伝達を行うと共に、マザーボード40からゲーミングボード50への電力供給を行う。ROM55には、国識別情報及び認証プログラムが記憶される。ブートROM52には、予備認証プログラム及びCPU51が予備認証プログラムを起動するためのプログラム(ブートコード)等が記憶されている。

#### 【0036】

認証プログラムは、ゲームプログラム等を認証するためのプログラム(改竄チェックプログラム)である。認証プログラムは、認証取込処理の対象となるゲームプログラム等の改竄チェックの手順に沿って記述されている。予備認証プログラムは、上述した認証プログラムを認証するためのプログラムであり、認証処理の対象となる認証プログラムの改竄チェックの手順に沿って記述されている。

#### 【0037】

続いて、マザーボード40について説明する。マザーボード40は、市販の汎用マザーボード(パーソナルコンピュータの基本部品を実装したプリント配線板)を用いて構成され、メインCPU41と、ROM42と、RAM43と、通信インターフェイス44とを備えている。

#### 【0038】

ROM42には、フラッシュメモリ等のメモリデバイスからなり、メインCPU41により実行されるBIOS等のプログラムや通常ゲーム及びボーナスゲームの抽籤テーブル、配当テーブル(図4参照)、後述するキャラクターテーブル(図23参照)、ポイント獲得テーブル(図24参照)等の恒久的なデータが記憶されている。メインCPU41によってBIOSが実行されると、所定の周辺装置の初期化処理が行われ、メモ리카ード53に記憶されているゲームプログラム等の取込処理がゲーミングボード50を介して開始される。

#### 【0039】

RAM43には、メインCPU41が作動する際に用いられるデータやプログラムが記憶される。また、RAM43は、ゲーミングボード50を介して読み出される認証プログラム、ゲームプログラム等の各種プログラムや、遊技者が現在所有するクレジット数等の各種情報を記憶することができる。

10

20

30

40

50



## 【 0 0 4 0 】

また、通信インターフェイス 4 4 は、通信回線であるネットワーク N を介して遊技場内又は遊技場外に設置されたサーバー 8 0 や他のスロットマシン 1 等（図 7 参照）との通信を行うための通信装置である。スロットマシン 1 は、後述するメイン遊技処理（図 8 の S 2 参照）におけるベット情報、通常ゲーム抽籤処理の抽籤結果、キャラクターリンク処理の各結果等を通信インターフェイス 4 4 を介してサーバー 8 0 や他のスロットマシン 1 等との間で通信する。

## 【 0 0 4 1 】

また、マザーボード 4 0 には、後述する本体 P C B 6 0 及びドア P C B 8 0 が、夫々 U S B によって接続されている。更に、マザーボード 4 0 には、電源ユニット 4 5 が接続されている。電源ユニット 4 5 からマザーボード 4 0 に電力が供給されると、マザーボード 4 0 のメイン C P U 4 1 が起動される。更に、P C I バスを介してゲーミングボード 5 0 に電力が供給され、C P U 5 1 が起動される。

10

## 【 0 0 4 2 】

本体 P C B 6 0 及びドア P C B 8 0 には、メイン C P U 4 1 に対する入力信号を発生させる機器や装置と、メイン C P U 4 1 からの制御信号により動作が制御される機器や装置とが接続されている。メイン C P U 4 1 は、メイン C P U 4 1 に入力された入力信号に基づいて、R A M 4 3 に記憶されたゲームプログラム等を実行する。そして、所定の演算処理を行うことにより、演算結果の R A M 4 3 への記憶や各機器や装置に対する制御処理を行う。

20

## 【 0 0 4 3 】

本体 P C B 6 0 には、ランプ 3 5、ホッパー 6 6、コイン検出部 6 7、グラフィックボード 6 8、スピーカ 2 8（図 1 参照）、タッチパネル 1 1、紙幣識別器 2 2、チケットプリンタ 3 0、カードリーダー 3 1、キースイッチ 3 3 S 及びデータ表示器 3 2 が接続されている。

## 【 0 0 4 4 】

ここで、タッチパネル 1 1 は、下側画像表示パネル 6 の前面に配置され、遊技者により接触された部分の座標位置を特定し、特定した座標位置情報に基づいて遊技者がどこに触れたか、更に、触れた箇所がどの方向に移動したのかを判別することができる。

## 【 0 0 4 5 】

ホッパー 6 6 は、キャビネット 2 内に設置されていて、メイン C P U 4 1 からの制御信号に基づいて、所定数のコインをコイン払出口 2 3 からコイントレイ 2 4 に払い出す。コイン検出部 6 7 は、コイン払出口 2 3 の内部に配設され、コイン払出口 2 3 から所定枚数のコインが払い出されたことを検出すると、メイン C P U 4 1 に入力信号を出力する。

30

## 【 0 0 4 6 】

グラフィックボード 6 8 は、メイン C P U 4 1 からの制御信号に基づいて、上側画像表示パネル 7、下側画像表示パネル 6 における画像表示を制御する。例えば、クレジット数表示部 8 には、R A M 4 3 に記憶されている遊技者が所有するクレジット数が表示される。そして、ペイアウト数表示部 9 には、配当によるクレジットの払出数が表示される。

ここで、グラフィックボード 6 8 は、メイン C P U 4 1 からの制御信号に基づいて画像データを生成する V D P（Video Display Processor）や、V D P によって生成される画像データを一時的に記憶するビデオ R A M 6 9 等を備えている。尚、V D P によって画像データを生成する際に用いられる画像データは、ゲームプログラム内に含まれている。

40

また、グラフィックボード 6 8 は、メイン C P U 4 1 からの制御信号に基づいて、下側画像表示パネル 6（図 6，図 7 参照）におけるビデオリール 5 L、5 C、5 R の回転及び停止の表示制御をも行う。

## 【 0 0 4 7 】

また、紙幣識別器 2 2 は、紙幣やバーコード付チケット 2 5 の適否を識別するとともに正規の紙幣やバーコード付チケット 2 5 をキャビネット 2 内に受け入れる。紙幣識別器 2 2 は、正規の紙幣を受け入れたとき、その紙幣の額に基づいてメイン C P U 4 1 に対して

50

入力信号を出力する。また、正規のバーコード付チケット25に記録されているコインの枚数に基づいてメインCPU41に対して入力信号を出力する。

【0048】

チケットプリンタ30は、メインCPU41から出力される制御信号に基づいて、RAM43に記憶されたクレジット数等のデータをコード化したバーコードをチケットに印刷し、バーコード付チケット25として出力する。

また、カードリーダー31は、スマートカードからのデータを読み取ってメインCPU41へ送信したり、メインCPU41からの制御信号に基づいてスマートカードへのデータの書き込みを行ったりする。キースイッチ33Sは、キーパッド33に設けられていて、キーパッド33が遊技者によって操作されたとき、所定の入力信号をメインCPU41へ出力する。データ表示器32は、メインCPU41から出力される制御信号に基づいて、カードリーダー31が読み取ったデータや遊技者によってキーパッド33を介して入力されたデータを表示する。

10

【0049】

一方、ドアPCB80には、コントロールパネル20、リバータ21S、コインカウンタ21C、冷陰極管81が接続されている。コントロールパネル20には、スピンプタン13に対応するスピンスイッチ13S、チェンジボタン14に対応するチェンジスイッチ14S、CASHOUTボタン15に対応するCASHOUTスイッチ15S、1-BETボタン16に対応する1-BETスイッチ16S、最大BETボタン17に対応する最大BETスイッチ17Sが設けられている。各スイッチは、対応するボタンが遊技者によって操作されたとき、メインCPU41に対して入力信号を出力する。

20

【0050】

コインカウンタ21Cは、コイン受入口21の内部に設けられていて、遊技者によってコイン受入口21に投入されたコインの適否を識別する。正規のコイン以外のものは、コイン払出口23から排出され、正規のコインを検出したときには、メインCPU41に対して入力信号を出力する。

【0051】

リバータ21Sは、メインCPU41から出力される制御信号に基づいて動作するものであり、コインカウンタ21Cによって正規のコインとして認識されたコインを、スロットマシン1内に設置されたキャッシュボックス(図示せず)又はホッパー66に振り分ける。冷陰極管81は、下側画像表示パネル6と、上側画像表示パネル7の背面側に設置されており、メインCPU41からの制御信号に基づいて点灯し、バックライトとして機能する。

30

【0052】

次に、本実施形態のスロットマシン1にてビデオリール5L、5C、5Rを使用して通常ゲームを行う場合の当選役及びその配当について図4に基づき説明する。図4は、ビデオリール5L、5C、5Rを使用してゲームを行う場合における当選役と各役の成立可能性及び配当について示した配当テーブルである。

ここで、図4に示す配当は、ベット数が「1」である場合の配当を示している。従って、ベット数が「1」である場合には、図4に示す配当の値がクレジットに加算されるが、ベット数が「2」以上である場合には、図4に示す配当の値に当該ベット数を乗じたものがクレジットに加算される。

40

【0053】

また、図4に示す各役の成立可能性は、ボーナスゲーム以外におけるペイアウト率が88%である場合を示したものである。尚、図中に示す成立可能性は、シンボル重み付けデータを参照して3つの乱数値に基づいて、各ビデオリール5L、5C、5RのコードNo.を決定した場合に、当該役が成立する可能性を示すものである。すなわち、各役に対して乱数値が対応付けられているものではない。

【0054】

例えば、ボーナスゲームトリガーの成立可能性は、0.5%である。ボーナスゲームト

50

リガーに当選すると、「RED7」のシンボルが入賞ライン上に3つ停止表示され、10クレジットが配当として払い出されるとともにボーナスゲームが発生する。

【0055】

また、「BLUE7」の成立可能性は0.8%である。この役が成立すると、「BLUE7」のシンボルが入賞ライン上に3つ停止表示され、1ベットあたり10クレジットが配当として払い出される。

また、「BELL」の成立可能性は1.1%である。この役が成立すると、「BELL」のシンボルが入賞ライン上に3つ停止表示され、1ベットあたり8クレジットが配当として払い出される。

以下同様に図4に示す組合せ毎に成立可能性と払出数が設定されている。ただし、図4に示した役のいずれの組合せにもならないシンボルの組合せが停止表示された場合は、ハズレであり、クレジットの払い出しは行われない。

【0056】

続いて、本実施形態の各スロットマシン1において実行されるメイン制御プログラムについて、図面を参照しつつ詳細に説明する。図8は、メイン制御プログラムのフローチャートである。

尚、各スロットマシン1には、既にゲーミングボード50のカードスロット53Sにメモリカード53が差し込まれ、ICソケット54SにGAL54が取り付けられているものとする。

【0057】

まず、電源ユニット45において電源スイッチの投入(電源の投入)が行われると、マザーボード40、ゲーミングボード50を夫々起動し、ステップ(以下、Sと略記する)1の認証読取処理が実行される。この認証読取処理において、マザーボード40、ゲーミングボード50は、それぞれ別個の処理を並行して行う。

即ち、ゲーミングボード50では、CPU51が、ブートROM52に格納されている予備認証プログラムの読み出しを行い、その読み出した予備認証プログラムに従い、マザーボード40への取込前に予め認証プログラムの改竄が行われていないことを確認及び証明する予備認証を行う。

一方、マザーボード40では、メインCPU41が、ROM42に格納されているBIOSを実行して、BIOSに組み込まれている圧縮データをRAM43に展開し、RAM43に展開されたBIOSの実行と、各種周辺装置の診断と初期化を行う。

【0058】

その後、メインCPU41は、ROM55に格納されている認証プログラムを読み出し、カードスロット53Sに差し込まれているメモリカード53に格納されているゲームプログラム等が改竄されていないことを確認及び証明する認証を行う。この認証処理が正常に終了すると、メインCPU41は、認証対象となった(認証された)ゲームプログラム等をRAM43に書き込み、ペイアウト率設定用データ及び国識別情報を取得する。

上述した処理を行った後、メインCPU41は、認証読取処理を終了する。

【0059】

そして、S2においては、メインCPU41は、前記S1の認証読取処理で認証されたゲームプログラム等をRAM43より順次読み出して実行し、メイン遊技処理を行う。このメイン遊技処理を実行することにより、本実施形態のスロットマシン1でのゲームが行われる。そして、メイン遊技処理は、スロットマシン1に電源が供給されている間、繰り返し実行される。

【0060】

次に、上記S2のメイン遊技処理のサブ処理について図9に基づき説明する。図9は本実施形態のスロットマシン1におけるメイン遊技処理プログラムのフローチャートである。尚、以下に図9にフローチャートで示す各プログラムはスロットマシン1が備えているROM42やRAM43に記憶されており、メインCPU41により実行される。

【0061】

10

20

30

40

50

先ず、図9に示すようにS11でメインCPU41は、所定の初期設定を行った後、コインの投入や入賞ラインLに対するベット数等を設定するスタート受付処理を行う。この時、スタート受付処理においては、遊技者により、コインの投入や1-BETボタン16、最大BETボタン17を用いたベット操作が行われる。

#### 【0062】

次に、S12においてメインCPU41は、スピンプタン13が入力されたか否かについての判定を行う。スピンプタン13が入力されたか否かは、スピンスイッチ13Sからの入力信号を受信したか否かに基づいて判定を行う。

スピンプタン13が入力されていない場合(S12:NO)には、再びスタート受付処理(S11)に戻る。この時、ベット数の修正等の操作が可能となる。一方、スピンプタン13が入力された場合(S12:YES)には、1-BETボタン16、最大BETボタン17の操作に基づき入賞ラインLに対して設定されたベット数を、所有するクレジット数から減算すると共に、ベット情報としてRAM43に格納する。

#### 【0063】

そして、S13以降では、メインCPU41はビデオリール5L、5C、5Rを用いた通常ゲーム処理を実行する。

#### 【0064】

先ず、S13では、メインCPU41は通常ゲームの抽籤処理を行う。具体的には、RAM43に記憶された抽籤プログラムに含まれる乱数発生用プログラムを実行することにより、「0~255」の数値範囲の中から、3つのビデオリール5L、5C、5Rの夫々  
20  
に対応する乱数値を選択する。そして、ペイアウト率設定用データに応じたシンボル重み付けデータを参照し、選択された3つの乱数値に基づいて、各ビデオリール5L、5C、5RのコードNo. (図2参照)を決定する。決定された各ビデオリール5L、5C、5RのコードNo.をRAM43に格納した後、S14へ移行する。

ここで、各ビデオリール5L、5C、5RのコードNo.は、入賞ラインL上に停止表示されるシンボルのコードNo.に対応しているため、メインCPU41が各ビデオリール5L、5C、5RのコードNo.を決定することにより、当該ゲームにおける役が決定される。例えば、各ビデオリール5L、5C、5RのコードNo.を“00”、“00”、“00”に決定した場合、メインCPU41は、役を「RED7」に決定したことになる。このように、各ビデオリール5L、5C、5RのコードNo.を決定することにより  
30  
、通常役(図4参照)に係る抽籤が行われる。

#### 【0065】

次に、S14ではメインCPU41は、リール回転制御処理を行う。リール回転制御処理は、全ビデオリール5L、5C、5Rの回転を開始した後、通常ゲーム抽籤処理(S13)において決定されたシンボルの組合せが入賞ラインL上に停止表示されるように、各ビデオリール5L、5C、5Rの回転を停止させる処理である。尚、この処理はメインCPU41とグラフィックボード68との間で行われる処理である。

#### 【0066】

具体的に説明すると、リール回転制御処理(S14)においては、まず、メインCPU41は、グラフィックボード68に対して、ビデオリールの回転を開始させる旨のスタート  
40  
信号を送信する。グラフィックボード68は、当該スタート信号を受信するとビデオリール回転表示処理を行う。即ち、グラフィックボード68は、下側画像表示パネル6において、各ビデオリール5L、5C、5Rの回転状態を開始する表示制御を行う。

そして、スタート信号の送信後、メインCPU41は、1ゲームに対する演出態様(上側画像表示パネル7への画像の表示やスピーカ28からの音の出力等の態様)を決定し、決定された演出パターンで演出を開始する。

その後、ビデオリール5L、5C、5Rの回転状態を停止する所定の停止タイミングが到来すると、メインCPU41は、RAM43に記憶されたビデオリールのコードNo.をグラフィックボード68に送信する。グラフィックボード68は、ビデオリールのコードNo.に基づいて、ビデオリール停止表示処理を実行する。これにより、下側画像表示  
50

パネル6において、抽籤結果に対応するシンボルが各表示窓10L、10C、10Rの入賞ラインL上に停止表示される。

【0067】

次に、S15においてメインCPU41は、キャラクターリンク処理を行い、その後、S16に進む。

尚、上記S15のキャラクターリンク処理については後述する。

【0068】

続いて、S16においてメインCPU41は、配当を有する役が成立するか否かについて判定する。その結果、図4に示すいずれかの役が成立している場合(S16:YES)には、S17に移行する。一方、いずれの役も成立していない場合(S16:NO)には、このプログラムを再び実行する。

10

【0069】

S17でメインCPU41は、通常ゲームにおいてボーナスゲームトリガーが成立したか否かを判定する。具体的には、図4の配当テーブルを使用する場合には、「RED7」のシンボルの組合せが入賞ラインL上に停止表示された場合にボーナスゲームトリガーが成立したと判定される。

【0070】

そして、ボーナスゲームトリガーが成立したと判定された場合(S17:YES)には、S18で選択式のボーナスゲーム処理を実行する。尚、ボーナスゲーム処理の詳細については省略する。その後、通常ゲームとボーナスゲームとでそれぞれ獲得した配当を遊技者に対して払い出す(S19)。この時、CASHOUTボタン15を押下することによって、クレジット数に応じたコイン(1クレジットがコイン1枚に相当)として払い出すことも可能であり、また、バーコード付チケット25により払い出すことも可能である。

20

【0071】

一方、ボーナスゲームトリガーが成立していないと判定された場合(S17:NO)には、通常ゲームで獲得した配当(図4参照)を遊技者に対して払い出す(S19)。その後は、このプログラムを再び実行する。

【0072】

次に、本実施形態に係る遊技システム100の各スロットマシン1間において実行されるキャラクターゲームについて説明する。各スロットマシン1では、通常ゲームが行われている際には、図5や図6に示すように、砂浜101と蓄積容器102が下側画像表示パネル6に表示されている。そして、通常ゲームにおいてある条件が成立すると、例えば、図18に示すように、キャラクター(ヤドカリ)103が付与容器104を背負った状態で砂浜101から出てきた様子が下側画像表示パネル6に表示されることによって、キャラクター(ヤドカリ)103が発生する。その後、新たな通常ゲームにおいてある条件が成立すると、例えば、図20に示すように、キャラクター(ヤドカリ)103が自分の付与容器104に所定数のポイント(アサリ)105を砂浜101から探し出して入れる様子が下側画像表示パネル6に表示される。その後、新たな通常ゲームにおいてある条件が成立すると、例えば、図21に示すように、キャラクター(ヤドカリ)103が自分の付与容器104から全てのポイント(アサリ)105を蓄積容器102に移し替える様子が下側画像表示パネル6に表示される。その後、新たな通常ゲームにおいて条件が成立すると、例えば、図22に示すように、蓄積容器102に移し替えられた全てのポイント(アサリ)105について1個につき「10」のペイアウト数としてペイアウト数表示部9に加算表示されるとともにその加算表示と引き換えに蓄積容器102から全てのポイント(アサリ)105が消去されるように下側画像表示パネル6に表示される。

30

40

【0073】

また、サーバー80は、各スロットマシン1の通常ゲームの状況に関係なく、各スロットマシン1の下側画像表示パネル6に表示されているキャラクター(ヤドカリ)103を、その付与容器104及びそこに入っているポイント(アサリ)105と一緒にして、他のスロットマシン1の下側画像表示パネル6に移行させて表示させることがある。その一

50

方で、各スロットマシン1では、通常ゲームにおいてある条件が成立すると、自機で発生させたキャラクター(ヤドカリ)103を、その付与容器104及びそこに入っているポイント(アサリ)105と一緒にして、他のスロットマシン1の下側画像表示パネル6から自機の下側画像表示パネル6に移行させて表示させることがあり、さらに、この場合には、その通常ゲームにおいてある役を成立させる。

尚、各スロットマシン1では、通常ゲームにおいてある条件が成立すると、キャラクター(ヤドカリ)103が、その付与容器104及びそこに入っているポイント(アサリ)105とともに、砂浜101に潜る様子が下側画像表示パネル6に表示されることによって、キャラクター(ヤドカリ)103が消滅することもある。

【0074】

10

尚、図18~図22で一例が示されたキャラクタゲームの画像データは、メモリカード53のゲームプログラムに含まれている。

【0075】

このようなキャラクターゲームは、上記S15のキャラクターリンク処理が各スロットマシン1で実行されることによって行われる。そこで、上記S15のキャラクターリンク処理のサブ処理について図10に基づき説明する。図10は本実施形態のスロットマシン1におけるキャラクターリンク処理プログラムのフローチャートである。尚、以下に図10のフローチャートで示す各プログラムは各スロットマシン1が備えているROM42やRAM43に記憶されており、メインCPU41により実行される。この点は、後述する図11~図16、図26のフローチャートで示す各プログラムについても同様である。

20

【0076】

各スロットマシン1のメインCPU41は、図10に示すように、先ず、S30のキャラクター復帰強制処理を行う。さらに、各スロットマシン1のメインCPU41は、S40の成立強制処理や、S50のキャラクター発生・消滅処理、S60のキャラクター遊技価値付与処理、S70の遊技価値蓄積処理、S80の遊技価値払出処理、S90のキャラクター移行強制処理をそれらの記載順に実行する。

【0077】

図11は、上記S30のキャラクター復帰強制処理プログラムのフローチャートである。メインCPU41は、上記S30のキャラクター復帰強制処理を実行すると、先ず、S31において、通常ゲームで第1条件が成立したか否かを判定する。この点、第1条件としては、例えば、図18に示すように、入賞ラインL上に停止表示されたシンボルのうち表示窓10Cのみに「ORANGE」のシンボルが表示された場合がある。ここで、通常ゲームで第1条件が成立した場合(S31:YES)には、S32に進んで、メインCPU41は、自機で発生させたが現在は他機で表示されているキャラクター(ヤドカリ)103を、その付与容器104に入っているポイント(アサリ)105と一緒にして、砂浜101から出てきた様子でもって自機の下側画像表示パネル6に表示させるとともに、他機のスロットマシン1にその旨を通知する。このとき、その通知を受けた他機のCPU41は、当該キャラクター(ヤドカリ)103を、その付与容器104に入っているポイント(アサリ)105と一緒にして、砂浜101に潜る様子でもって他機の下側画像表示パネルから消去させる。ここで、自機で発生させたキャラクター(ヤドカリ)103を現在表示している他機の特定は、その旨の信号を通信用インターフェス44を介して通知したサーバー80との交信により行う。これにより、自機で発生させたが現在は他機で表示されているキャラクター(ヤドカリ)103を、他のスロットマシン1の下側画像表示パネル6から自機の下側画像表示パネル6に移行(強制復帰)させて表示させる。尚、自機で発生させたが現在は他機で表示されているキャラクター(ヤドカリ)103が複数ある場合には全てをこの強制復帰表示の対象とするが、抽籤等で一部に特定してもよい。もっとも、自機で発生させたキャラクター(ヤドカリ)103がない場合には、この強制復帰表示は行われない。その後は、通常ゲームで第1条件が成立していない場合(S31:NO)も含めて、図10におけるS40の成立強制処理に進む。

30

40

【0078】

50

図12は、上記S40の成立強制処理プログラムのフローチャートである。メインCPU41は、上記S40の成立強制処理を実行すると、先ず、S41において、自機発生のキャラクター（ヤドカリ）103の強制復帰があったか否かを判定する。この判定は、具体的には、上記32が実行されて、自機で発生させたキャラクター（ヤドカリ）103が実際に移行してきた場合に、自機発生のキャラクター（ヤドカリ）103の強制復帰があったとする。ここで、自機発生のキャラクター（ヤドカリ）103の強制復帰があった場合（S41：YES）には、S42に進んで、第1役のシンボルを入賞ライン上に変動・停止表示させるために、メインCPU41は、表示窓10L、10C、10Rの少なくとも一つにてシンボルを変動表示させ、さらに、第1役を構成するシンボルの組合せを入賞ラインL上に停止表示させる。この点、第1役としては、例えば、図19に示すように、「ORANGE」のシンボルが入賞ライン上に2つ停止表示された場合がある。従って、上記S31の第1条件が図18に示す場合には、すなわち、入賞ラインL上に停止表示されたシンボルのうち表示窓10Cのみに「ORANGE」のシンボルが表示された場合には、このS42においては、表示窓10Lのシンボルのみを変動表示させて表示窓10Lの入賞ラインL上に「ORANGE」のシンボルを停止表示させる。もっとも、表示窓10L、10C又は表示窓10L、10C、10Rの各シンボルを変動表示させた後に、図19に示すようにして、「ORANGE」のシンボルを入賞ライン上に2つ停止表示させてもよい。そして、「ORANGE」のシンボルが入賞ライン上に2つ停止表示する役に対応する配当の「2」（図4参照）がペイアウト数表示部9に表示される（図19参照）。その後は、自機発生のキャラクター（ヤドカリ）103の強制復帰がなかった場合（S41：NO）も含めて、図10におけるS50のキャラクター発生・消滅処理に進む。

#### 【0079】

図13は、上記S50のキャラクター発生・消滅処理プログラムのフローチャートである。メインCPU41は、上記S50のキャラクター発生・消滅処理を実行すると、先ず、S51において、通常ゲームで第2条件が成立したか否かを判定する。この点、第2条件としては、例えば、図4の配当テーブルに記載されたいずれかの役が通常ゲームで成立した場合がある。ここで、通常ゲームで第2条件が成立した場合（S51：YES）には、S52に進んで、メインCPU41は、抽籤処理を行う。この抽籤処理では、所定の数値範囲（0～255）に属する1つの乱数値を抽出し、その抽出した乱数値と図23のキャラクターテーブルとの対応関係から、キャラクター（ヤドカリ）103の発生・消滅・維持を決定する。この点、キャラクター（ヤドカリ）103の維持とは、キャラクター（ヤドカリ）103の表示に関しては何も変更しない、すなわち、現状の表示を維持することである。その後は、S53に進んで、メインCPU41は、キャラクター（ヤドカリ）103の表示・削除を行う。具体的には、上記S52にて「0」～「25」のいずれか一つの乱数値を抽出した場合には、キャラクター（ヤドカリ）103を発生させるために、メインCPU41は、グラフィックボード68に命じて、キャラクター（ヤドカリ）103が付与容器104を背負った状態で砂浜101から出てきた様子を自機の下側画像表示パネル6に表示させる。尚、自機の下側画像表示パネル6に既にキャラクター（ヤドカリ）103が表示されている場合には、新たなキャラクター（ヤドカリ）103を上述したようにして自機の下側画像表示パネル6に表示させる。また、上記S52にて「26」～「30」のいずれか一つの乱数値を抽出した場合には、キャラクター（ヤドカリ）103を消滅させるために、メインCPU41は、グラフィックボード68に命じて、キャラクター（ヤドカリ）103が付与容器104を背負った状態で砂浜101に潜る様子を自機の下側画像表示パネル6に表示させる。尚、自機の下側画像表示パネル6に複数のキャラクター（ヤドカリ）103が表示されている場合には、全てのキャラクター（ヤドカリ）103を上述したようにして自機の下側画像表示パネル6から削除させるが、一部のキャラクター（ヤドカリ）103を抽籤等で特定し上述したようにして自機の下側画像表示パネル6から削除させてもよい。そして、自機の下側画像表示パネル6においてキャラクター（ヤドカリ）103を発生・消滅させた際には、メインCPU41は、その旨の信号を通信インターフェース44を介してサーバー80に通知する。一方、上記S52にて「31」～

「255」のいずれか一つの乱数値を抽出した場合には、何もしない。その後は、通常ゲームで第2条件が成立していない場合(S51:NO)も含めて、図10におけるS60のキャラクター遊技価値付与処理に進む。

#### 【0080】

図14は、上記S60のキャラクター遊技価値付与処理プログラムのフローチャートである。メインCPU41は、上記S60のキャラクター遊技価値付与処理を実行すると、まず、S61において、通常ゲームで第3条件が成立したか否かを判定する。この点、第3条件としては、例えば、図20に示すように、表示窓10L、10C、10Rのいずれかに「RED7」が表示された場合がある。ここで、通常ゲームで第3条件が成立した場合(S61:YES)には、S62に進んで、メインCPU41は、抽籤処理を行う。この抽籤処理では、所定の数値範囲(0~255)に属する1つの乱数値を抽出し、その抽出した乱数値と図24のポイント獲得テーブルとの対応関係から、キャラクター(ヤドカリ)103がポイント(アサリ)105を獲得するか否かを決定する。その後は、S63に進んで、メインCPU41は、キャラクターのポイント獲得処理を行う。具体的には、上記S62にて「0」~「201」のいずれか一つの乱数値を抽出した場合には、キャラクター(ヤドカリ)103にポイント(アサリ)105を獲得させるために、メインCPU41は、グラフィックボード68に命じて、キャラクター(ヤドカリ)103が自分の付与容器104にポイント(アサリ)105を砂浜101から探し出して入れる様子を自機の下側画像表示パネル6に表示させる。尚、キャラクター(ヤドカリ)103が自分の付与容器104に入れるポイント(アサリ)105の個数については、ここでは表示窓10L、10C、10Rに表示された「RED7」のシンボルの個数とするが、これに限るものでなく、例えば、別のシンボルの表示個数や、所定個数、抽籤による個数等としてもよい。そして、自機の下側画像表示パネル6においてキャラクター(ヤドカリ)103が自分の付与容器104にポイント(アサリ)105を入れた際には、メインCPU41は、その旨の信号を通信用インターフェス44を介してサーバー80に通知する。一方、上記S62にて「202」~「255」のいずれか一つの乱数値を抽出した場合には、何もしない。その後は、通常ゲームで第3条件が成立していない場合(S61:NO)も含めて、図10におけるS70の遊技価値蓄積処理に進む。

#### 【0081】

図15は、上記S70の遊技価値蓄積処理プログラムのフローチャートである。メインCPU41は、上記S70の遊技価値蓄積処理を実行すると、まず、S71において、通常ゲームで第4条件が成立したか否かを判定する。この点、第4条件としては、例えば、図21に示すように、表示窓10L、10C、10Rのいずれかに「BLUE7」が表示された場合がある。ここで、通常ゲームで第4条件が成立した場合(S71:YES)には、S72に進んで、メインCPU41は、表示キャラクター獲得ポイントを自機に貯留させるため、グラフィックボード68に命じて、例えば、図21に示すように、キャラクター(ヤドカリ)103が自分の付与容器104から全てのポイント(アサリ)105を蓄積容器102に移し替える様子を自機の下側画像表示パネル6に表示させる。そして、自機の下側画像表示パネル6においてキャラクター(ヤドカリ)103が自分の付与容器104から全てのポイント(アサリ)105を蓄積容器102に移し替えた際には、メインCPU41は、その旨の信号を通信用インターフェス44を介してサーバー80に通知する。尚、キャラクター(ヤドカリ)103が自分の付与容器104から蓄積容器102に移し替えるポイント(アサリ)105の個数については、ここでは全部としたが、これに限るものでなく、抽籤等で特定された一部であってもよい。一方、キャラクター(ヤドカリ)103の付与容器104にポイント(アサリ)105が入っていない場合には、例えば、自機の下側画像表示パネル6の表示状態を維持させてもよいし、キャラクター(ヤドカリ)103が自分の付与容器104にポイント(アサリ)105が入っていないことを知らせる様子を自機の下側画像表示パネル6に表示させてもよい。その後は、通常ゲームで第4条件が成立していない場合(S71:NO)も含めて、図10におけるS80の遊技価値払出処理に進む。

10

20

30

40

50



## 【0082】

図16は、上記S80の遊技価値払出処理プログラムのフローチャートである。メインCPU41は、上記S80の遊技価値払出処理を実行すると、先ず、S81において、通常ゲームで第5条件が成立したか否かを判定する。この点、第5条件としては、例えば、図22に示すように、表示窓10L、10C、10Rに「RED7」及び「BLUE7」が表示された場合がある。ここで、通常ゲームで第5条件が成立した場合(S81: YES)には、S82に進んで、メインCPU41は、自機の貯留ポイントの払い出しを行うため、グラフィックボード68に命じて、例えば、図22に示すように、自機の下側画像表示パネル6において、蓄積容器102のポイント(アサリ)105の全てについて1個につき「10」のペイアウト数に換算してペイアウト数表示部9に通常ゲームの配当として加算させて表示させるとともに、その加算表示と引き換えに蓄積容器102から全てのポイント(アサリ)105を消去させる。尚、1個につき「10」のペイアウト数に換算されることによって蓄積容器102から消去されるポイント(アサリ)105の個数については、ここでは全部としたが、これに限るものでなく、抽籤等で特定された一部であってもよい。一方、蓄積容器102にポイント(アサリ)105が入っていない場合には、例えば、自機の下側画像表示パネル6の表示状態を維持させてもよいし、キャラクター(ヤドカリ)103が蓄積容器102にポイント(アサリ)105が入っていないことを知らせる様子を自機の下側画像表示パネル6に表示させてもよい。その後は、通常ゲームで第5条件が成立していない場合(S81: NO)も含めて、図10におけるS90のキャラクター移行強制処理に進む。

10

20

## 【0083】

図26は、上記S90のキャラクター移行強制処理プログラムのフローチャートである。メインCPU41は、上記S90のキャラクター移行強制処理を実行すると、先ず、S91において、サーバー80から移行の指示があるか否かを判定する。ここで、サーバー80から移行の指示がある場合(S91: YES)、S92に進んで、メインCPU41は、キャラクターの強制移行を行う。具体的には、自機が移行元である旨をサーバー80から指示された場合には、メインCPU41は、グラフィックボード68に命じて、自機の下側画像表示パネル6に表示されているキャラクター(ヤドカリ)103について、その付与容器104(既存のポイント(アサリ)105も含む)を背負った状態で砂浜101に潜る様子を表示させることにより、機の下側画像表示パネル6から削除する。尚、自機の下側画像表示パネル6に複数のキャラクター(ヤドカリ)103が表示されている場合には、サーバー80から指示に従って、いずれか一つのキャラクター(ヤドカリ)103を上述したようにして自機の下側画像表示パネル6から削除させてもよいし、一部又は全部のキャラクター(ヤドカリ)103を上述したようにして自機の下側画像表示パネル6から削除させてもよい。一方、自機が移行先である旨をサーバー80から指示された場合には、メインCPU41は、グラフィックボード68に命じて、移行元の下側画像表示パネル6で消去されたキャラクター(ヤドカリ)103について、その付与容器104(既存のポイント(アサリ)105も含む)を背負った状態で砂浜101から出てきた様子を表示させる。その後は、サーバー80から移行の指示がない場合(S91: NO)も含めて、図10に示すキャラクターリンク処理を介して、図9に示すメイン遊技処理に復帰する。

30

40

## 【0084】

一方、サーバー80においては、本実施形態に係る遊技システム100の各スロットマシン1間で上述したキャラクターゲームを実行させるために、図17に示すメイン遊技処理を実行する。図17は、サーバー80におけるメイン遊技処理プログラムのフローチャートである。サーバー80は、メイン遊技処理を実行すると、先ず、S101において、各スロットマシン1からキャラクター(ヤドカリ)103に関する問い合わせがあるか否かを判定する。ここで、少なくとも各スロットマシン1のいずれか一つからキャラクター(ヤドカリ)103に関する問い合わせがある場合(S101: YES)には、S202に進んで、サーバー80は、問い合わせ対応処理を行う。この点、各スロットマシン1が

50

らのキャラクター（ヤドカリ）103に関する問い合わせとしては、例えば、上記S30におけるキャラクター（ヤドカリ）103の強制復帰に関する通知や、上記S50におけるキャラクター（ヤドカリ）103の発生・消滅に関する通知、上記S60におけるキャラクター（ヤドカリ）103のポイント（アサリ）105が獲得したことに関する通知、上記S70におけるキャラクター（ヤドカリ）103が獲得したポイント（アサリ）105が移し替えられたことに関する通知等がある。これに関して、サーバー80では、例えば、図25に示すキャラクター管理テーブルを使用して、各スロットマシン1からの通知等の問い合わせに対応・反映させることで、各スロットマシン1に発生中のキャラクター（ヤドカリ）103について管理を行っている。尚、図25に示すキャラクター管理テーブルには、各スロットマシン1で発生中のキャラクター（ヤドカリ）103について、発生する毎にナンバリングされる通し番号が記憶されるキャラクター番号欄や、発生させたスロットマシン1の特定番号が記憶される発生機番号欄、現在表示中のスロットマシン1の特定番号が記憶される現在機番号欄、その付与容器104に入っているポイント（アサリ）105がペイアウト数に換算されて記憶される獲得ポイント欄等の各フィールドが設けられており、サーバー80は、各スロットマシン1から通知等を受け取るたびに、当該通知等の内容に対応する箇所のフィールドの内容を当該通知等の内容に合わせるように変更させる。また、サーバー80は、上記S30におけるキャラクター（ヤドカリ）103の強制復帰に関する通知に対しては、強制復帰対象のキャラクター（ヤドカリ）103を特定して返信する。

10

#### 【0085】

20

その後は、各スロットマシン1のいずれかからもキャラクター（ヤドカリ）103に関する問い合わせがない場合（S101：NO）も含めて、S103に進んで、サーバー80は、所定条件が成立したか否かを判定する。この所定条件については、各スロットマシン1で行われている通常ゲームの進行状況とは一切関係なく、所定時間経過毎に成立と判定されるが、これに限定するものでなく、例えば、抽籤結果に基づいて行ってもよい。ここで、所定条件が成立した場合（S103：YES）には、S104に進んで、サーバー80は、抽籤処理を行う。この抽籤処理では、図25に示すキャラクター管理テーブルに基づき、強制移行対象となるキャラクター（ヤドカリ）103を決定する。このとき、強制移行対象となるキャラクター（ヤドカリ）103を表示しているスロットマシン1の特定番号を移行元として決定するとともに、強制移行対象となるキャラクター（ヤドカリ）103の移行先となるスロットマシン1の特定番号を決定する。この点、強制移行対象となるキャラクター（ヤドカリ）103の個数は複数であってもよい。その後は、S105に進んで、サーバー80は、移行元のスロットマシン1に対し移行元である旨を通知するとともに、移行先のスロットマシン1に対し移行先である旨を通知する。これにより、移行先・移行元の各スロットマシン1では、上記S92のキャラクターの強制移行が実行される。また、このS105では、サーバー80は、図25に示すキャラクター管理テーブルに対して、現在表示中のスロットマシン1の特定番号が記憶される現在機番号に移行先となるスロットマシン1の特定番号を上書きする。その後は、所定条件が成立していない場合（S103：NO）も含めて、上記S101に戻り、上述した処理を繰り返して行う。

30

40

#### 【0086】

以上詳細に説明したように、本実施の形態に係る遊技システム1では、サーバー80とネットワークNを介して接続されている二以上の各スロットマシン1において、図4の配当テーブルに記載されたいずれかの役が成立した場合にその成立役に対応する配当が払い出される通常ゲームがそれぞれ独立して進行している（S2）。このとき、各スロットマシン1では、キャラクターリンク処理（S15）を構成するキャラクター復帰強制処理（S30）や、成立強制処理（S40）、キャラクター発生・消滅処理（S50）、キャラクター遊技価値付与処理（S60）、遊技価値蓄積処理（S70）、遊技価値払出処理（S80）、キャラクター移行強制処理（S90）等を行うことにより、各スロットマシン1間において展開されるキャラクターゲームが各通常ゲームの進行状況に応じて行われる

50

。このキャラクターゲームは、例えば、図18～図22に示すように、各スロットマシン1の下側画像表示パネル6で表示されて展開されるが、その概要は、キャラクター（ヤドカリ）103がポイント（アサリ）105を獲得すると自分の付与容器104に入れ、さらに、キャラクター（ヤドカリ）103が付与容器104から蓄積容器102にポイント（アサリ）105を移し替えると、移し替えられたポイント（アサリ）105がペイアウト数に換算されて通常ゲームの配当に加算されるチャンスがある（S82）。また、自機で発生させたキャラクター（ヤドカリ）103が他機から復帰した場合には通常ゲームの第1役を強制的に成立させて、その第1役に対応する配当が付与される（S42）。その一方で、サーバー80は、メイン遊技処理（S104, S105）を実行することにより、キャラクター（ヤドカリ）103及びその付与容器104内の獲得ポイント（アサリ）105について、各スロットマシン1で行われる通常ゲームとは無関係ではあるが移行先のスロットマシン1を決定し、その決定した移行先のスロットマシン1に対し、引き継がせることを行う（S92）。

#### 【0087】

これにより、本実施の形態に係る遊技システム1は、サーバー80及びネットワークNを介してリンクされた各スロットマシン1で行われる通常ゲームの進行状況に応じて、各スロットマシン1間で展開することが可能なキャラクターゲームを提供しており、このキャラクターゲームでは、キャラクター（ヤドカリ）103が他機のスロットマシン1に移行すると、通常ゲームの配当に新たな配当が加算されるチャンスが少なくなったり、多くの新たな配当が望めない状態になったりし、一方で、キャラクター（ヤドカリ）103が発生機のスロットマシン1に復帰すると、通常ゲームで第1役が強制的成立したり、通常ゲームの配当に新たな配当が加算されるチャンスが多くなり、遊技者は他のスロットマシン1を意識するようになるので、遊技者に対してリンク感を与えることができる。

#### 【0088】

また、その一方で、キャラクターゲームは対戦ゲームではないので、サーバー80とネットワークNを介して接続されている二以上の各スロットマシン1を離して設置させても支障がなく、設置場所が制限されることはない。

#### 【0089】

尚、本発明は上記実施の形態に限定されるものでなく、その趣旨を逸脱しない範囲で様々な変更が可能である。

例えば、キャラクターゲームにおける第1条件～第5条件には、上述した条件の他に、例えば、ボーナスゲームからの復帰や、最大BETボタン17の操作、ボーナスゲームトリガーの当選などがある。

#### 【0090】

また、通常ゲームで高配当の役が成立した場合には、S50のキャラクター発生・消滅処理において、自機の下側画像表示パネル6に表示されているキャラクター（ヤドカリ）103を消滅させる確率を増加させてもよい。

また、発生中のキャラクター（ヤドカリ）103に対して種類・性別などの特性を付与させたり、通常ゲームにおいてある条件が成立すると発生中のキャラクター（ヤドカリ）103から子供が生まれたり、その子供を通常ゲームの展開に応じて育てたり、発生機のスロットマシン1に復帰させた際にはそのキャラクター（ヤドカリ）103に外国語の言葉を話させたり、あるいは外国の衣装を着させたり、また、キャラクター（ヤドカリ）103が獲得するポイント（アサリ）105を他種類設け、所定のポイント（アサリ）105を獲得した場合には新たなボーナスゲームを実行したり、あるいは特別配当を付与したりし、また、自機の下側画像表示パネル6にキャラクター（ヤドカリ）103が表示されているスロットマシン1で通常ゲームが行われない時間や通常ゲームでいずれの役も成立しない時間が長時間継続した場合には当該キャラクター（ヤドカリ）103を休眠状態にしたりして、キャラクターゲームの内容に多様性を持たせてもよい。

また、人物や物をキャラクターとしてもよい。

#### 【0091】

また、1台のロットマシン1で繰り返し行われる通常ゲーム間に対して、上述したキャラクターゲームを展開させてもよい。

【0092】

また、本実施形態では、遊技システムを構成する遊技機として、ビデオリールのロットマシンに対して適用した例について説明したが、例えば、メカカルリールのロットマシンや、国内専用のパチスロ機、ポーカーゲーム機等に対して適用することも可能である。

【0093】

また、サーバー80については、ネットワークNを介して接続されているいずれか一つのロットマシン1に代行させてもよく、その場合には、サーバー80を削除することも可能である。

【産業上の利用可能性】

【0094】

本発明は、各遊技機間で行われるゲームを制御するシステム技術に適用し得る。

【図面の簡単な説明】

【0095】

【図1】本実施形態に係る遊技システムを構成するロットマシンの外観を示す斜視図である。

【図2】同ロットマシンの各ビデオリールの外周面に描かれたシンボルの列を示した模式図である。

【図3】同ロットマシンの制御系を模式的に示すブロック図である。

【図4】同ロットマシンの当選役と各役の成立可能性及び配当について示した配当テーブルを示した図である。

【図5】同ロットマシンの下側画像表示パネルに表示される画像の一例を示した図である。

【図6】同ロットマシンの下側画像表示パネルに表示される画像の一例を示した図である。

【図7】本実施形態に係る遊技システムの構成を示した図である。

【図8】本実施形態に係る遊技システムを構成するロットマシンにおけるメイン制御処理プログラムのフローチャートである。

【図9】同ロットマシンにおけるメイン遊技処理プログラムのフローチャートである。

【図10】同ロットマシンにおけるキャラクターリンク処理プログラムのフローチャートである。

【図11】同ロットマシンにおけるキャラクター復帰強制処理プログラムのフローチャートである。

【図12】同ロットマシンにおける成立強制処理プログラムのフローチャートである。

【図13】同ロットマシンにおけるキャラクター発生・変更処理プログラムのフローチャートである。

【図14】同ロットマシンにおけるキャラクター遊技価値付与処理プログラムのフローチャートである。

【図15】同ロットマシンにおける遊技価値蓄積処理プログラムのフローチャートである。

【図16】同ロットマシンにおける遊技価値払出処理プログラムのフローチャートである。

【図17】本実施形態に係る遊技システムを構成するサーバーにおけるメイン遊技処理プログラムのフローチャートである。

【図18】本実施形態に係る遊技システムを構成するロットマシンの下側画像表示パネルに表示される画像の一例を示した図である。

【図19】同ロットマシンの下側画像表示パネルに表示される画像の一例を示した図である。

10

20

30

40

50

【図 2 0】同スロットマシンの下側画像表示パネルに表示される画像の一例を示した図である。

【図 2 1】同スロットマシンの下側画像表示パネルに表示される画像の一例を示した図である。

【図 2 2】同スロットマシンの下側画像表示パネルに表示される画像の一例を示した図である。

【図 2 3】同スロットマシンのキャラクターテーブルを示した図である。

【図 2 4】同スロットマシンのポイント獲得テーブルを示した図である。

【図 2 5】本実施形態に係る遊技システムを構成するサーバーのキャラクター管理テーブルを示した図である。

10

【図 2 6】本実施形態に係る遊技システムを構成するスロットマシンにおけるキャラクター移行強制処理プログラムのフローチャートである。

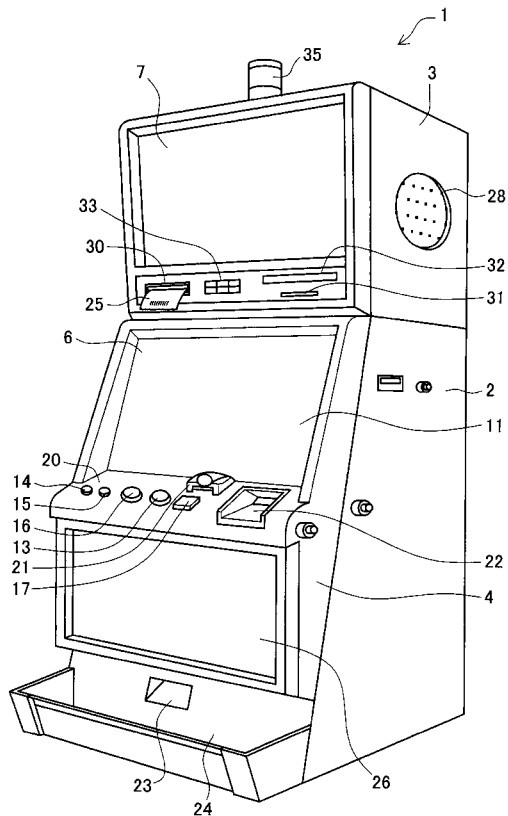
【符号の説明】

【0096】

- 1 スロットマシン
- 6 下側画像表示パネル
- 13 スピンボタン
- 16 1 - B E T ボタン
- 17 最大 B E T ボタン
- 41 メイン C P U
- 53 メモリカード
- 68 グラフィックボード
- 80 サーバー
- 100 遊技システム
- 103 キャラクター
- N ネットワーク

20

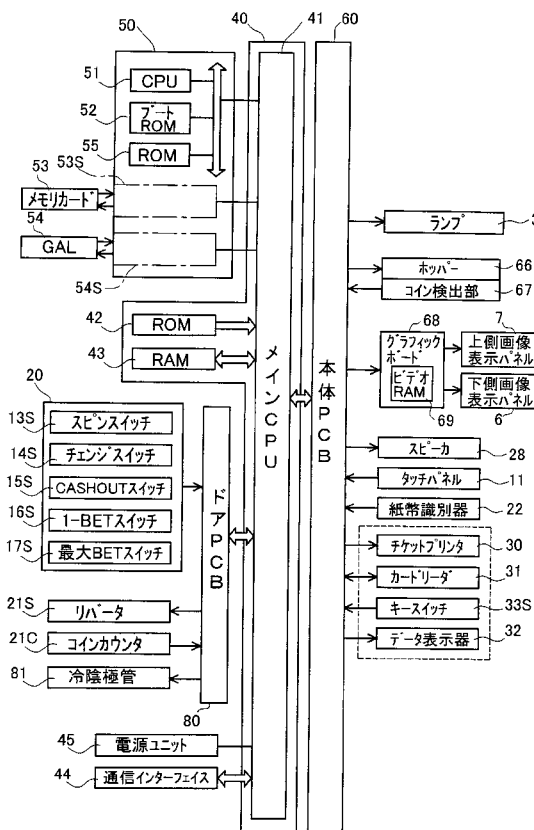
【 図 1 】



【 図 2 】

	左リール	中リール	右リール
コードNo.	シンボル	シンボル	シンボル
00	RED 7	RED 7	RED 7
01	PLUM	BELL	CHERRY
02	ORANGE	APPLE	ORANGE
03	PLUM	BELL	APPLE
04	ORANGE	CHERRY	ORANGE
05	PLUM	ORANGE	PLUM
06	ORANGE	PLUM	ORANGE
07	PLUM	CHERRY	PLUM
08	BLUE 7	BELL	ORANGE
09	CHERRY	APPLE	PLUM
10	ORANGE	BELL	ORANGE
11	BELL	STRAWBERRY	PLUM
12	ORANGE	PLUM	BELL
13	STRAWBERRY	BLUE 7	STRAWBERRY
14	BLUE 7	BELL	BLUE 7
15	ORANGE	APPLE	BELL
16	APPLE	BELL	CHERRY
17	PLUM	STRAWBERRY	PLUM
18	ORANGE	PLUM	ORANGE
19	PLUM	CHERRY	PLUM
20	BLUE 7	BELL	ORANGE
21	CHERRY	APPLE	PLUM

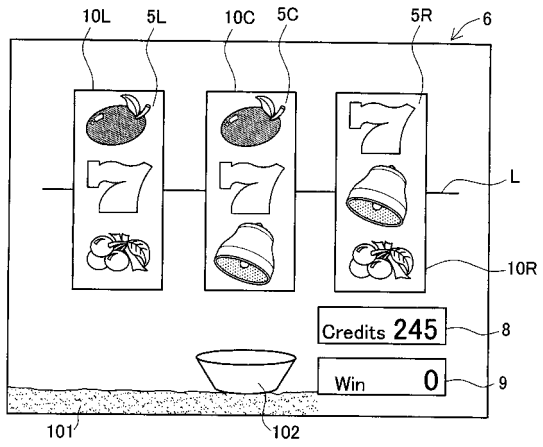
【 図 3 】



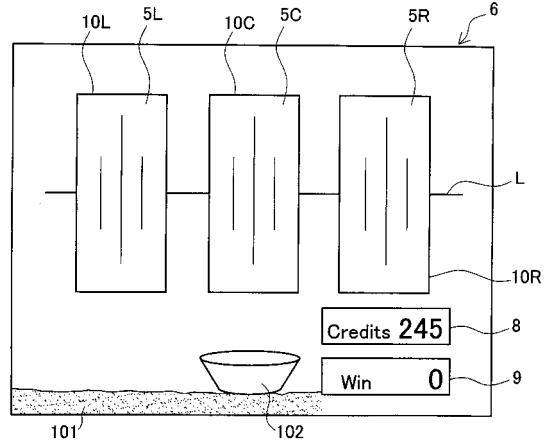
【 図 4 】

役			成立可能性(%)	払出数
RED 7	RED 7	RED 7	0.5	10+ボーナスゲーム
BLUE 7	BLUE 7	BLUE 7	0.8	10
BELL	BELL	BELL	1.1	8
APPLE	APPLE	APPLE	1.3	7
CHERRY	CHERRY	CHERRY	1.5	5
STRAWBERRY	STRAWBERRY	STRAWBERRY	1.5	5
PLUM	PLUM	PLUM	1.8	4
ORANGE	ORANGE	ORANGE	2.3	3
CHERRY	CHERRY	(ANY)	3.0	2
ORANGE	ORANGE	(ANY)	3.0	2
CHERRY	(ANY)	(ANY)	7.5	1
ORANGE	(ANY)	(ANY)	7.5	1

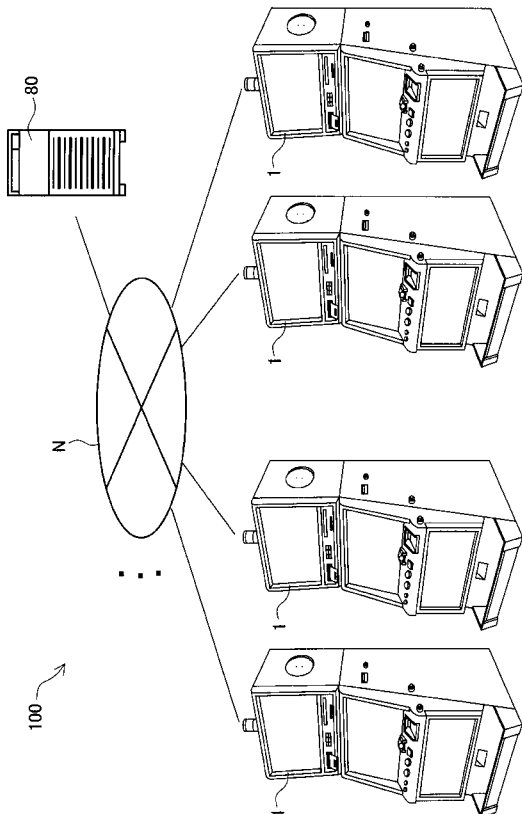
【 図 5 】



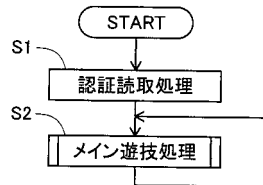
【 図 6 】



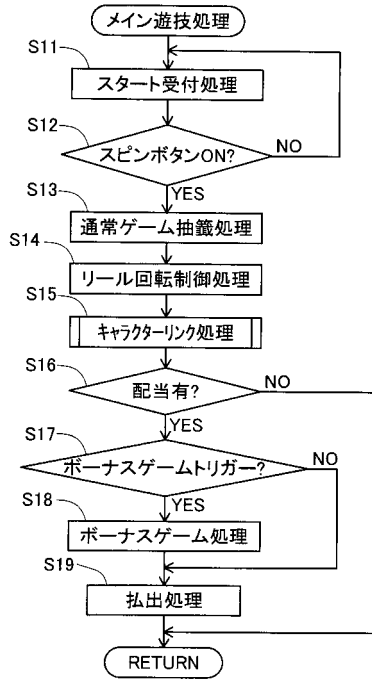
【 図 7 】



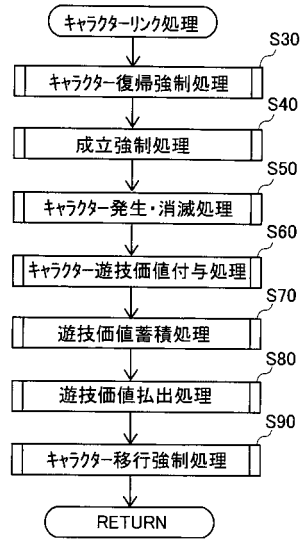
【 図 8 】



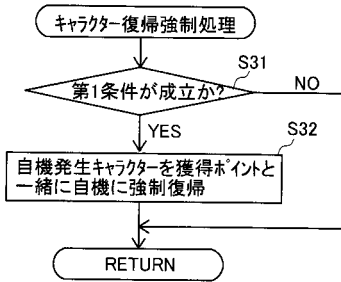
【 図 9 】



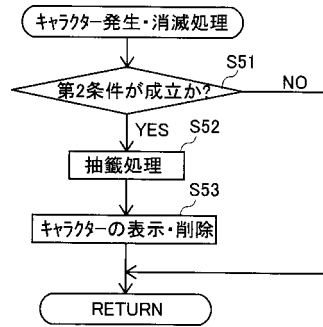
【 図 1 0 】



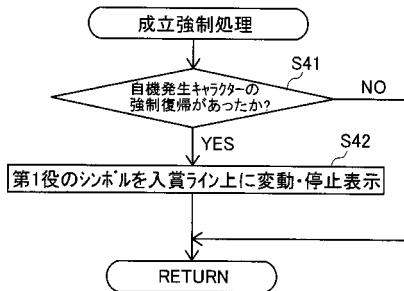
【 図 1 1 】



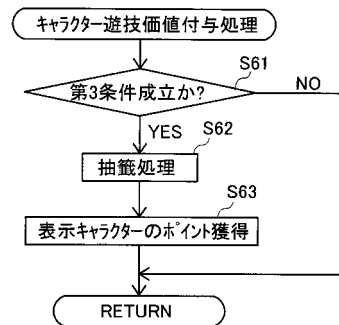
【 図 1 3 】



【 図 1 2 】

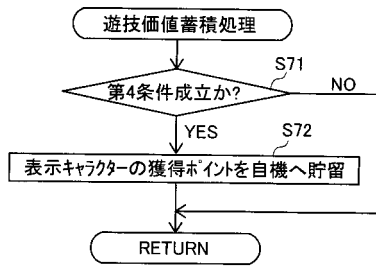


【 図 1 4 】

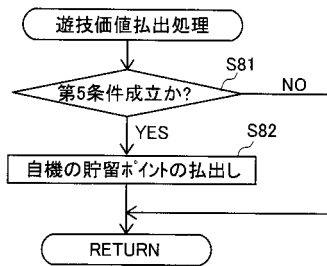




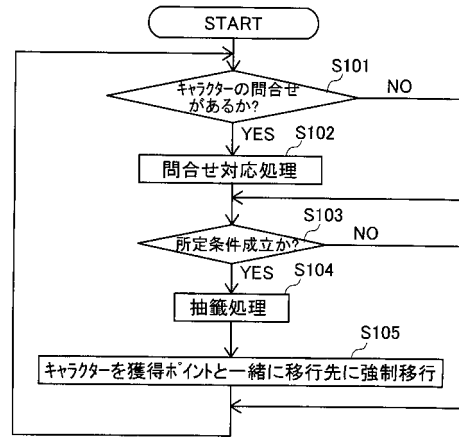
【図15】



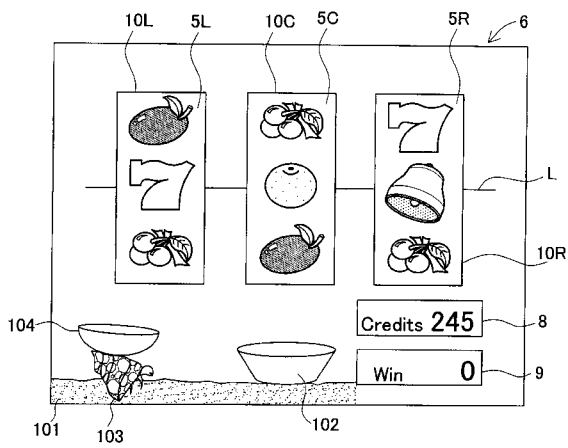
【図16】



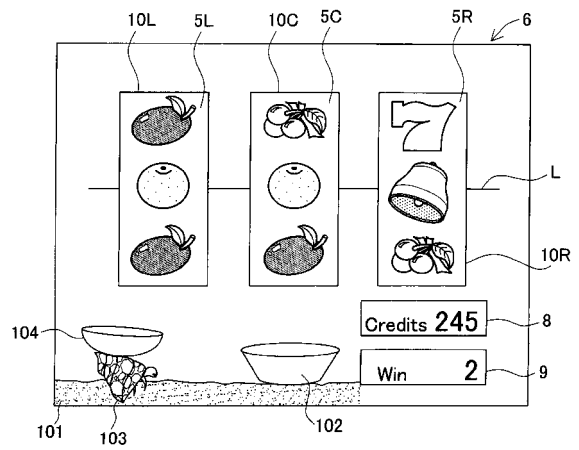
【図17】



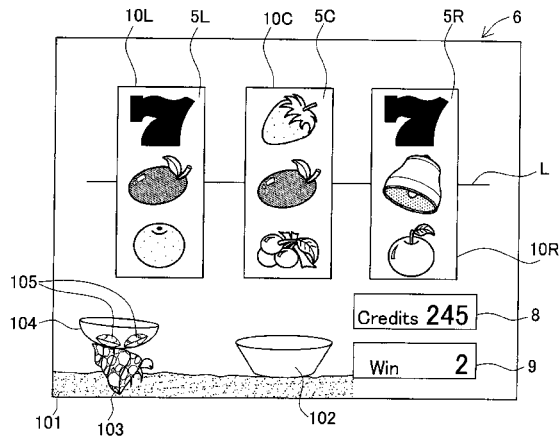
【図18】



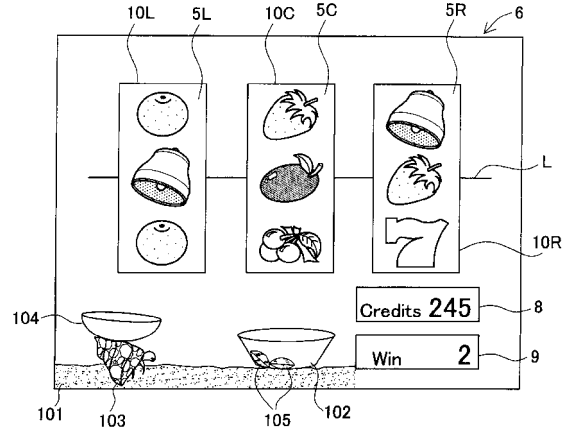
【図19】



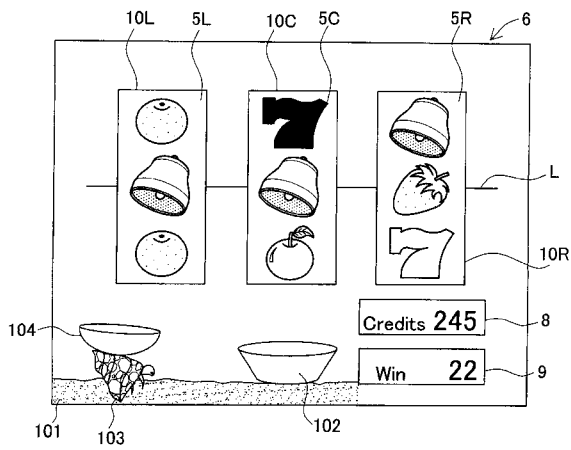
【図 20】



【図 21】



【図 22】



【図 23】

キャラクター	乱数値
発生	0~25
消滅	26~30
維持	31~255

【図 24】

ポイント獲得	乱数値
有	0~201
無	202~255

【図 25】

キャラクター番号	発生機番号	現在機番号	獲得ポイント
103A	5	5	0
103B	3	8	20
103C	11	11	10
⋮	⋮	⋮	⋮

【 図 2 6 】

